ХОДЫ ХОЗЯИНА

Уход за убежищем: в начале встречи ты можешь сделать этот ход в убежище. Для этого потрать от 1 до 3 десятков стройматериалов и действуй 3d6+потраченные десятки.

• На 14+ все строения функционирует превосходно - получи +1 ко всем ходам строений в убежище

• На 11-13 - получи +1 ко всем ходам строений, но выбери проблему (она сработает):

- требуется срочный ремонт - потрать еще 3d6 стройматериалов
- тут нужен специалист - починить это может только механик
- тут нужен специальный инструмент - необходимо найти инструмент, отсутствующий в убежище

• При провале одно из строений нуждается в ремонте - особые ходы в нем не могут быть совершены.

Кладовая (специальный ход)**:** когда одна единственная вещь может решить, выжить обитателям убежища или умереть, загляни в чулан и действуй 3d6+предусмотрительно

• На 14+ ты заранее предвидел ситуацию и припас нужную вещь

• На 11-13 ты накануне заподозрил неладное и успел выменять вещь на 2 хабара припасов (вычеркни их из запасов убежища)

• При провале ты имеешь нечто похожее, но передвинь счетчик нищеты на d6 минут вперед

Взять что-либо из кладовой таким образом можно только один раз за сессию и только в критической ситуации.

Это должно быть что-то, что можно хранить в кладовой - не стоит доставать из кладовой пулемет или танк, им там не место. Это не может быть животным или человеком. Эта вещь должна быть утрачена, либо должна потерять свое значение при разрешении ситуации.

Горячая пища: в начале недели, до того как выжившие пройдут проверку здоровья, потрать 1 десяток топлива и от 1 до 3 десятков продуктов. Брось 3d6+ потраченные десятки продуктов.

• На 14+ обитатели убежища обеспечены провиантом на неделю и им не нужно проходить проверку, если они сами этого не захотят

• На 11-13 обитатели получили необходимый минимум и получают +1 к ежедневной проверке здоровья

• При провале ресурсы оказались испорчены - просто вычеркни их без какого-либо результата.

Строитель (специальный ход): ты можешь возводить любые сооружения, даже если их нет у тебя в списке доступных строений.

Семейные узы: если твоё убежище в безопасности и запасов достаточно (больше нуля), в начале встречи ты можешь укрепить дух обитателей - действуй 3d6+страстно.

• На 14+ все обитатели повышают самообладание на 2 и узнают по одному дополнительному секрету друг друга,

• На 11-13 все обитатели повышают самообладание на 1

• Нечто обратило на вас внимание - передвиньте счетчик обреченности на час вперед.

Повар: когда ты сортируешь хабары с целью найти в них что-то съестное, прибавь 2 к обоим броскам (и на успешность сортировки и на количество долей). Половина полученных таким образом ресурсов обязательно должны стать продуктами.

Консервирование: когда ты делаешь запасы, ты можешь превратить от 1 до 3 десятков скоропортящейся пищи в ресурсы (консервы, концентраты). Действуй 3d6+потраченные десятки

• На 14+ ты получаешь запасы из расчета один к одному

• На 11-13 ты получаешь одну единицу ресурса из каждых двух затраченных

• При провале консервы лопаются и запасы пропадают.

Дружеский совет: когда у тебя в голове созрел надежный план - укажи персонажу, как ему стоит действовать на твой взгляд и действуй 3d6+страстно

• На 14+ герой получает +2, когда действует придерживаясь твоего совета.

• На 11-13 герой получает +1, когда действует придерживаясь твоего совета.

• При провале ты раздражаешь героя излишней опекой - получи -1 к истории с этим персонажем

Радиоузел позволяет давать советы на расстоянии, если у выживших есть возможность получить радиосигнал.